HOW TO PLAY

KONAMI®

T

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo *ENTERTAINMENT SYSTEM*™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

CONGRATULATIONS!

You now own the authentic Konami home version of Simon's Quest, one of Konami's many original arcade hits. We suggest that you read this instruction manual thoroughly before playing the game.

TABLE OF CONTENTS

Introduction/ How To Play 4

Multi-Screen 5

How To Use Your Controller 6

Night and Day 7

Six Haunting Scenes 8

Dracula's Body Parts 9

Magic Weapons 10

Magic Items 11

The Creatures 12

Taking Care of Your Game .. 14

THE SECOND COMING OF COUNT DRACULA

You're Simon Belmont, bravest of the brave, boldest of the bold, a gothic warrior respected by kings.

You earned your praise, not by crushing Viking invaders or Turkish hordes, but by destroying the evil Count Dracula in a duel to the death at Castlevania. But your victory proved painful, as the wounds inflicted during the duel slowly gnawed at your soul.

One day, though, a beautiful maiden appeared. With a soft voice she warned that you were possessed by the Count's curse. She said your only hope of destroying the curse and healing your scars was to find the five body parts of Count Dracula and burn them in his Castle, ending forever the reign of the Prince of Darkness.

Suddenly, like most beautiful visions, she began to fade. And as you reached to touch her, she spoke her final words—

"Fear not, brave Simon, for if you have the courage to risk your life, you will find the strength to win again."

HOW TO PLAY

In this one-player adventure your quest is to discover Count Dracula's 5 missing body parts. Upon finding these gruesome items, proceed to Dracula's Castle, where you'll again duel to the death with the Count. But heed the spirit's warning and find the Magic Cross before entering his domain.

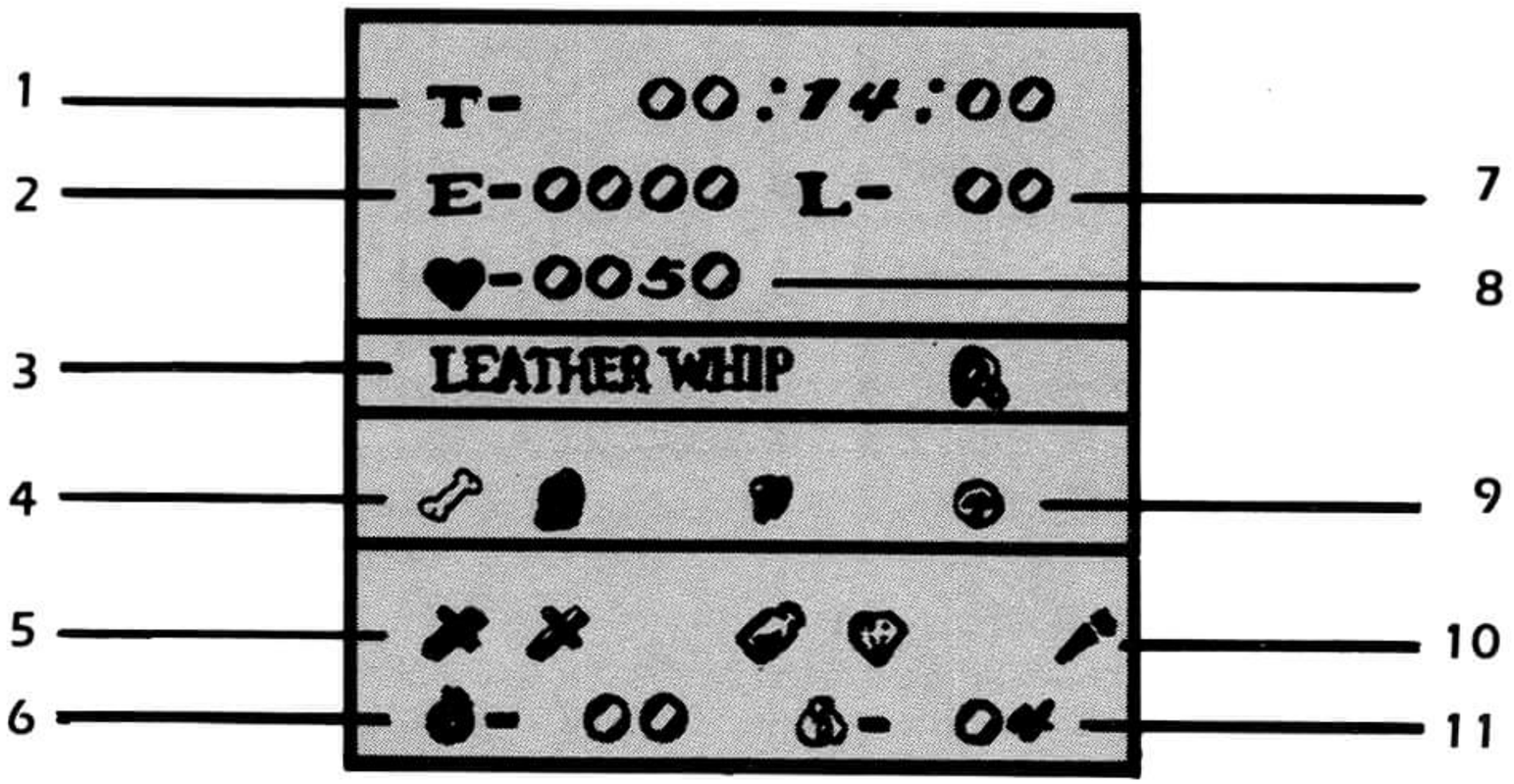
This quest won't be easy, for you must battle hideous fiends who stalk the land. Fortunately, the longer you survive, the greater your Experience Rating and the less vulnerable your troubled soul.

Secrets to this adventure can be found as you wander around friendly Transylvania. Stop and talk to the villagers, because these helpful strangers will

give you clues. Some are also merchants who'll sell you weapons and other mystical items. Your purchasing power depends on how many hearts you've collected during your confrontations with evil.

Another warning from the spirit: a few friendly villagers are town pranksters, and their clues are false. Of course, you'll never know until you take the chance.

PRESS START BUTTON FOR MULTI-SCREEN

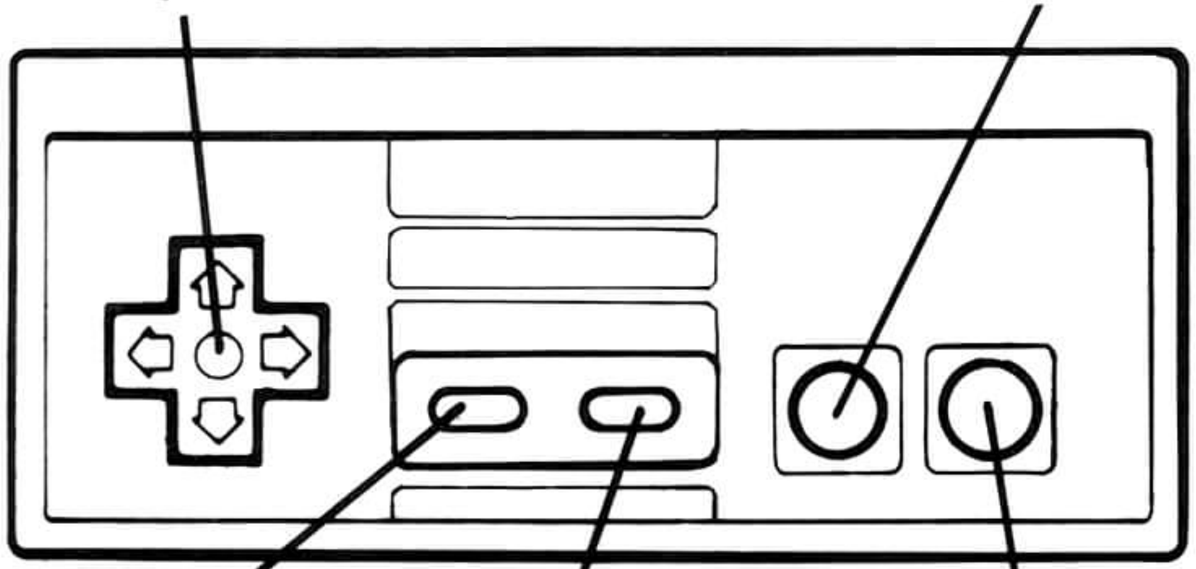


1. The time you've spent in the adventure
2. Your Experience Rating
3. Type of Whip
4. The parts of Dracula's corpse you've collected
5. Weapons and mystical items
6. Supply of medicinal herbs
7. Player level
8. Number of Hearts. Remember, these increase your Experience Rating and the number of times a weapon or magical item can be used. Hearts are also used as money to buy weapons and magical items.
9. Weapons and items that can be used just by holding them (For example: The Whip)
10. The Oak Stake
11. Supply of Garlic

HOW TO USE YOUR CONTROLLER

Control Pad
Press Up or Down to go up and down stairs. Press Left or Right to go to the left or right. When in front of a door, press Up to go inside. To squat and avoid enemy projectiles, simply press Down.

B Button
Press B Button to lash with a whip. If you press B Button and A Button simultaneously, you can jump and lash with a whip at the same time. Also press B Button to talk with the friendly Transylvanian villagers and merchants.



Select Button
Press the Select Button during the game to pause.

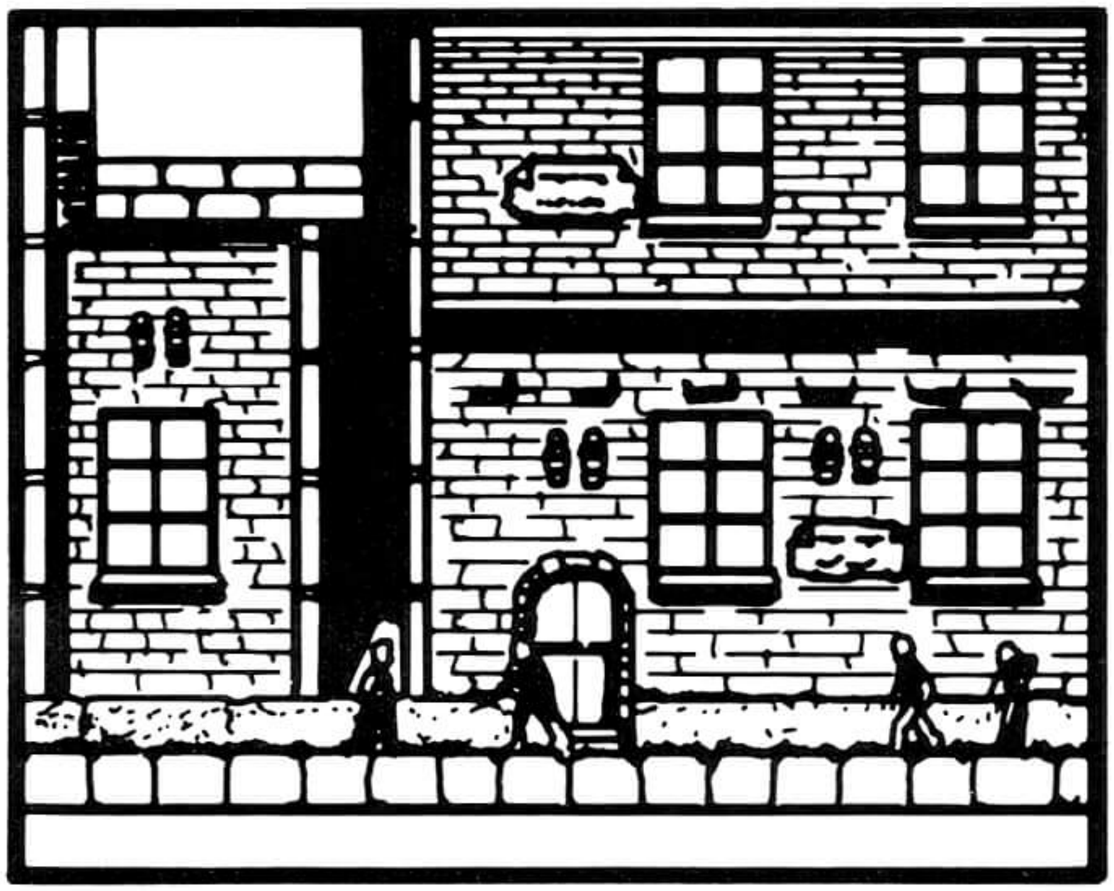
Start Button
Press the Start Button to begin the game. Press during the middle of the game to display a "Multi Screen", which gives you the option to choose from weapons and magical items you've found. Press again after making your selection to return to the game.

A Button
Press A Button to jump.

HOW TO USE CERTAIN WEAPONS

Press Up on the Control Pad while pressing B Button to throw the Holy Water or Dagger, drive in the Oak Stake, use the Flame, place the Garlic in strategic locations, etc.

NIGHT AND DAY



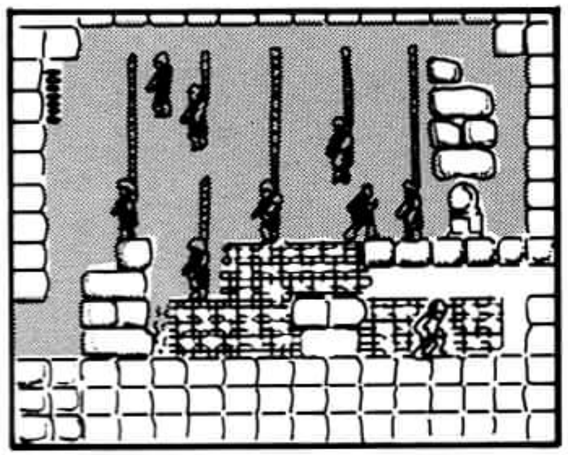
Transylvania At High Noon

When the sun shines bright on this Eastern European village, all appears well and calm. This is a perfect time to discover clues and purchase weapons.

Transylvania At the Stroke of Midnight

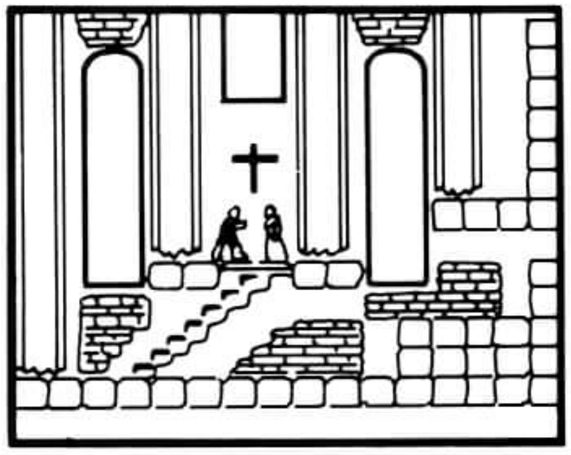
When the sun sets behind the Transylvanian Mountains, the friendly villagers scatter for the safety of their homes, as creatures of all shapes, sizes and hairiness roam the darkness.

THE SIX HAUNTING SCENES



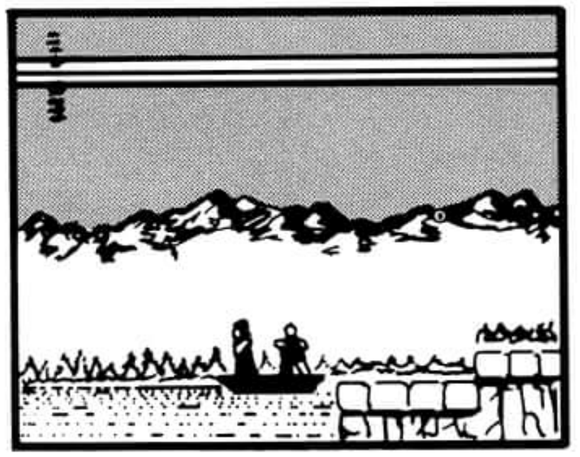
The Mansions

There are 5 mansions located throughout the Transylvanian countryside, and within each is a heavily guarded piece of the Count's corpse.



The Church

You'll enter the Church through certain doors in the village. When you arrive, a holy man will return your strength and give you the courage to continue.

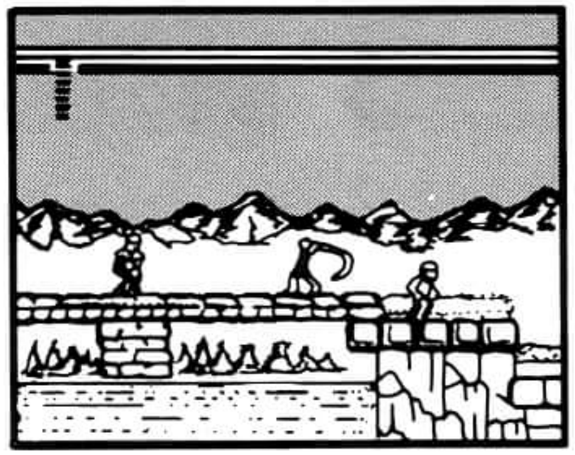


The Ferryman

The ferryman will know exactly where to take you, depending on the body parts you possess. Have confidence in this man; he knows where he's going.

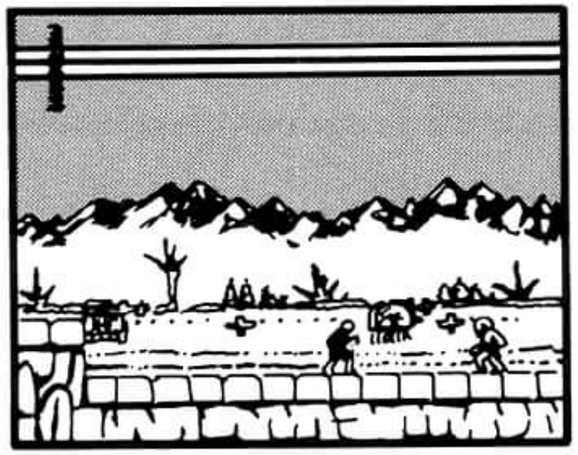
The Forest Primevil

Enemy creatures scour the countryside. You must destroy these dastardly beings to increase your experience and gain hearts (purchasing power).



Bridge Over the River Die

Enemy creatures await you on the bridge as well, and getting to the other side will be more terrifying than a traffic jam on the Golden Gate.



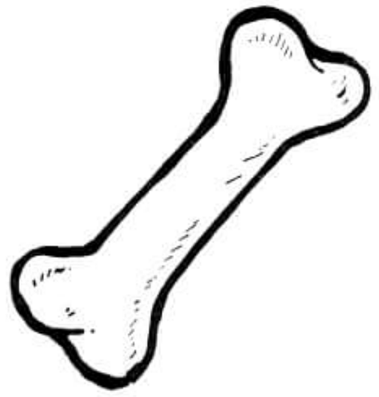
The Graveyard

Are you dying to get into the graveyard? If so, find the old man, who is caretaker for the dead.

COUNT DRACULA'S MISSING PIECES

The Nail
The nail is the symbol of evil power.

The Eyeball
When it comes to the most frightening piece, the eyes have it.



The Rib Bone
The rib bone will make the ordinary hero feel like a spineless coward.

The Ring
It's been in the Count's family for hundreds of years. Then again, the Count's also been in his family for hundreds of years.

The Heart of Dracula
Watch out! The heart attacks.

MAGIC WEAPONS

The Dagger
The dagger can be thrown to kill distant enemy creatures.

The Silver Knife
The Silver Knife can be thrown farther than the dagger.

The Gold Knife
This is your strongest knife, and it has a mysterious power.

The Oak Stake
You'll need the Oak Stake to collect Dracula's corpse at the mansions.

The Flame
The flame weakens the creatures' evil powers.

The Leather Whip
This is the weapon you begin the game with.

The Thorn Whip
The Thorn Whip is stronger than the Leather Whip.

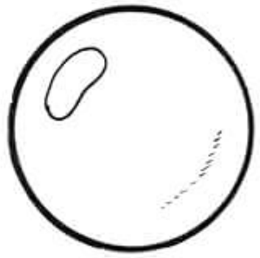
The Chain Whip
The Chain Whip is stronger than the Thorn Whip.

The Morning Star
The Morning Star is longer than the Chain Whip.

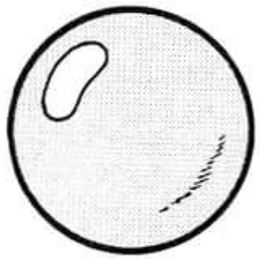
The Flame Whip
Magic changes the Morning Star into the Flame Whip and gives it mysterious powers.

MAGIC ITEMS

The Cross
You must have the Cross to seal Dracula's fate.

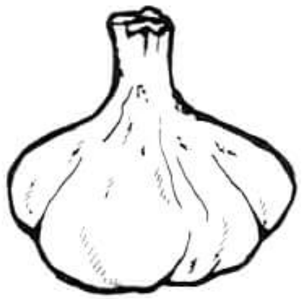


White Crystal
The White Crystal offers a weakened source of magic power.



Blue Crystal
Offers stronger magical powers than the White Crystal.

Red Crystal
You must have the Red Crystal before you enter Dracula's Castle.



Garlic
Place the Garlic in front of enemies, and it will weaken them significantly.

The Diamond
Toss it and see what happens.

Silk Bag
If you have the Silk Bag you can carry a larger supply of medicinal herbs.

Hearts
Hearts appear when you destroy an enemy creature. Collect them because they will increase your Experience Rating, and give you extra purchasing power.

Holy Water
Holy Water disintegrates walls and floors which conceal weapons and items.

The Laurel
Laurel helps make you invincible against enemy attacks. You can purchase Laurel from town merchants.

COUNT DRACULA'S BEST BUDDIES

Vampire Bat

Raven

The Spider

Man-Eating Plant

The Zombie

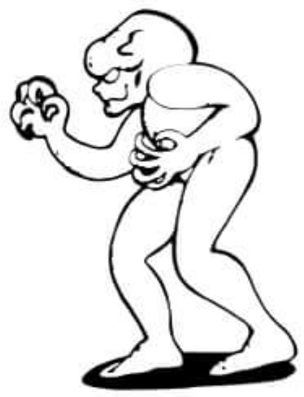
Vampira

Slimey BarSinister

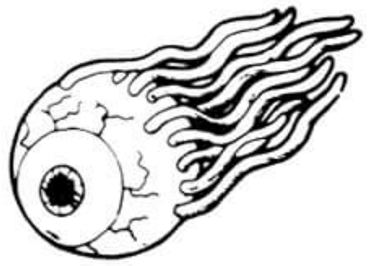
The Fish Man

The Flame Thrower

The Two-Headed Creature



Freddie



Ghostly Eyeball

The Mud Man

The Wolf

Dragon Bones

The Ghastly Leech

The Skull

Medusa Head

The Gargoyle

The Grim Reaper

The Mummy

The Wolf Man

The Zombie Hand

The Pirate Skeleton

Treat Your Konami Game Carefully

• This Konami Game Pak is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the Game Pak.

• Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.

• Always make sure your NES Control Deck is SWITCHED OFF when inserting the Game Pak or removing it from the NES Control Deck.

• Never insert your fingers or any metal objects into the terminal portion of the expansion connector. This can result in malfunction or damage.

"Nintendo recommends against using a rear projection television with your NES as image retention on the screen may occur."

FELICITATIONS!

Vous venez d'acquérir la véritable version familiale de Simon's Quest, l'un des nombreux succès des jeux d'arcade Konami. Nous vous conseillons de lire attentivement ce manuel d'instructions avant de vous servir de ce jeu.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION/
MODE D'EMPLOI..... 16
ECRAN MULTIPLE..... 17
COMMENT UTILISER
VOTRE MANETTE..... 18
JOUR ET NUIT..... 19
LES SIX ÉTAPES HALLUCINANTES..... 20
MORCEAUX DU CORPS DE DRACULA..... 21
ARMES ENCHANTÉES..... 22
OBJECTS MAGIQUES..... 23
LES CRÉATURES..... 24
POUR QUE VOTRE CASSETTE
DURE LONGTEMPS..... 26

LE DEUXIÈME RETOUR DU COMTE DRACULA

Tu es Simon Belmont, le plus brave parmi les braves, le plus intrépide de tous, un guerrier chevaleresque respecté par les rois.

Tu as conquis ta renommée non pas en écrasant des envahisseurs vikings ou des hordes mongoles, mais en détruisant le maléfique Comte Dracula au terme d'un duel à mort á Castlevania. Mais cette victoire est amère, car les blessures que tu a reçues pendant le duel rongent insidieusement ton âme.

Un jour, cependant, une belle demoiselle est apparue. De sa voix douce elle t'a prévenu que tu étais possédé par la malédiction du Comte. Elle t'a dit que ton seul espoir de faire disparaître ce mauvais sort et de guérir tes cicatrices était de trouver les cinq morceaux manquants du corps du Comte Dracula et de les brûler dans son château, mettant fin à jamais au règne du Prince des Ténèbres.

Soudain, comme les plus belles visions, elle commenca à disparaitre. Et comme tu tendais la main pour la toucher, elle te dit en guise d'adieu:

"N'aie pas peur, brave Simon, car si tu as le courage de risquer ta vie, tu trouveras la force de l'emporter une nouvelle fois".

MODE D'EMPLOI

Dans cette aventure à un seul joueur, votre quête consiste à découvrir les cinq morceaux manquants du corps de Dracula. Après avoir trouvé ces sinistres débris, rendez-vous au château de Dracula où vous devrez, une fois de plus, affronter le Comte dans un combat à mort. Mais suivez les conseils de l'Esprit et trouvez la Croix Magique avant de pénétrer dans son domaine.

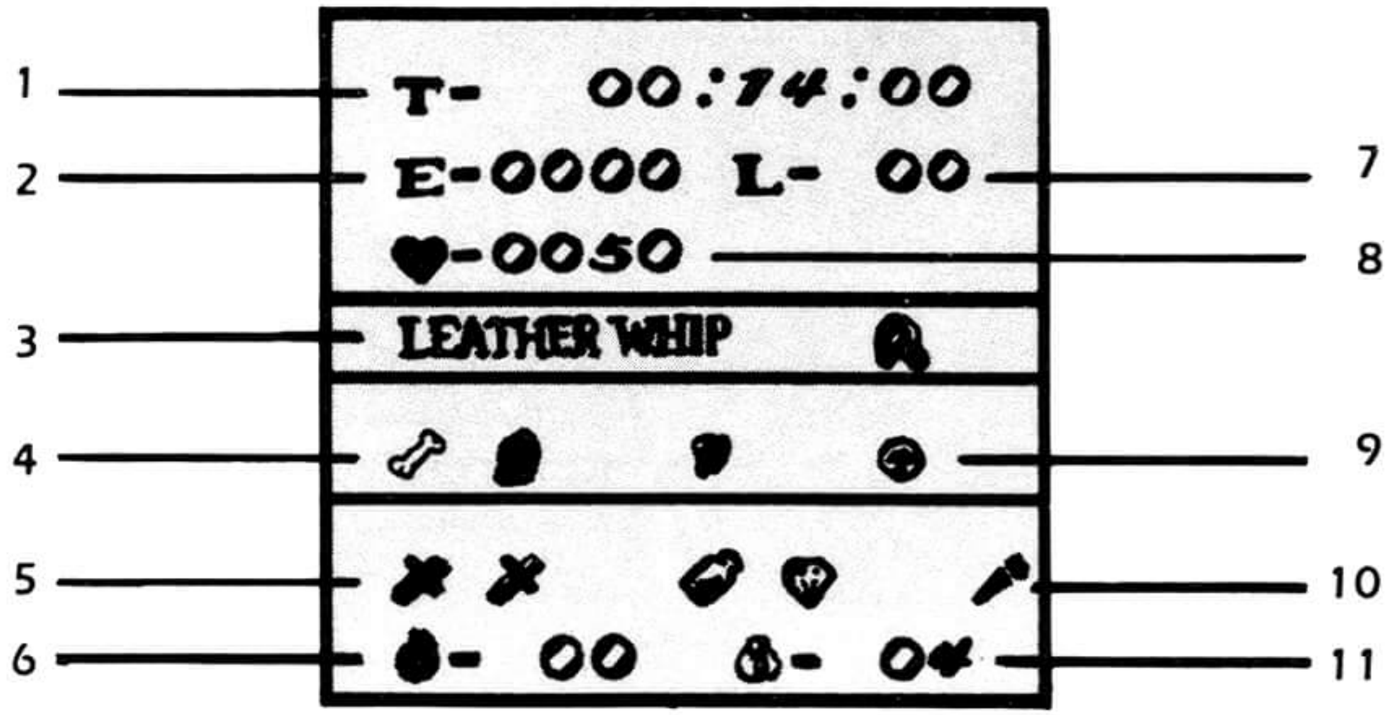
La quête sera difficile, car vous devrez en découdre avec des monstres hideux qui hantent les lieux. Heureusement, plus longue sera votre survie, plus votre Taux d'Expérience augmentera: votre âme troublée sera de moins en moins vulnérable.

Des secrets concernant cette aventure peuvent être découverts au cours de vos pérégrinations dans la paisible Transylvanie.

Arrêtez-vous pour parler aux villageois, car ces étrangers amicaux vous donneront des indices. Certains sont aussi des marchands qui vous vendront des armes et d'autres objets mystiques. Votre pouvoir d'achat dépend du nombre de coeurs que vous aurez obtenus au cours de vos rencontres avec le Mal.

L'Esprit vous conseille de vous méfier de certains villageois: ce sont les farceurs du pays et leurs renseignements sont faux. Naturellement, vous ne le saurez qu'après.

APPUYEZ SUR LE BOUTON DE DEMARRAGE DE JEU POUR L'ECRAN MULTIPLE



1. Durée de l'aventure
2. Votre taux d'expérience
3. Type de fouet
4. Morceaux du corps de Dracula que vous avez acquis
5. Armes et objets mystiques
6. Provisions d'herbes médicinales
7. Niveau du joueur
8. Nombres de coeurs. N'oubliez pas qu'ils augmentent votre taux d'expérience et le nombre de fois que vous pouvez vous servir d'une arme ou d'un object magique. Les coeurs servent aussi de monaie d'échange pour acheter des armes et des objets magiques.
9. Armes et objets qu'il suffit de tenir pour s'en servir (par exemple, le fouet).
10. Le pieu de chêne
11. Provision d'ail

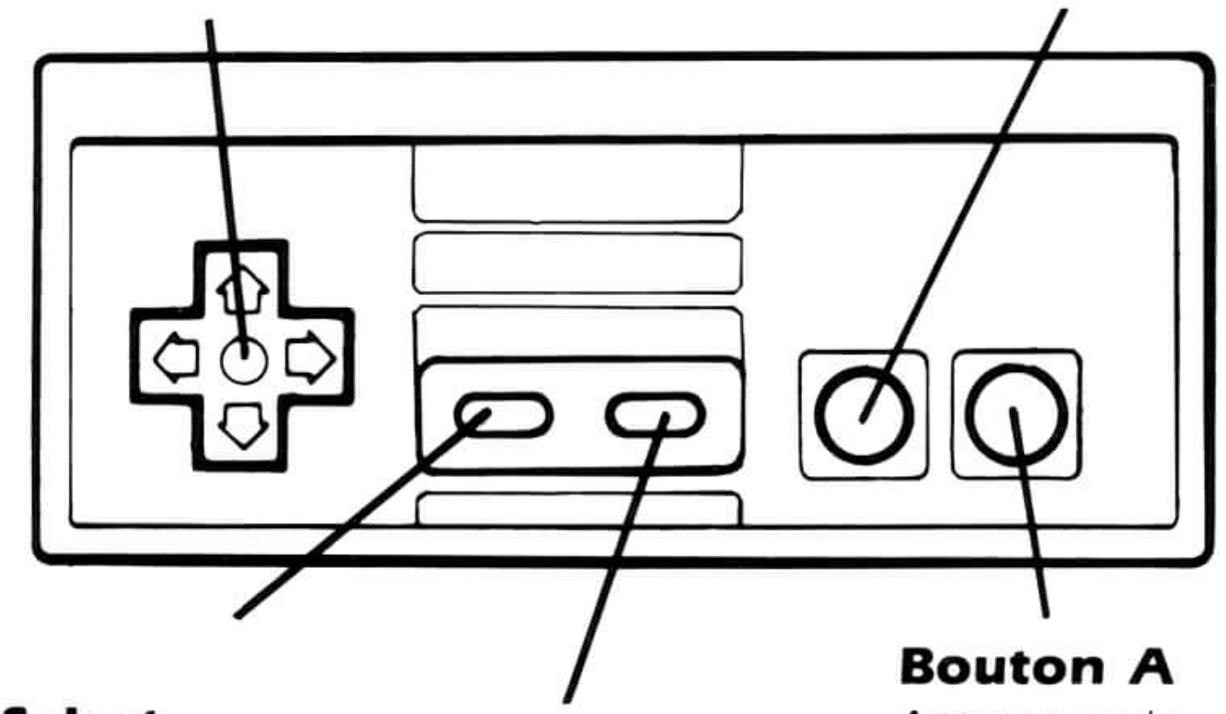
COMMENT UTILISER VOTRE MANETTE

Manette multidirectionnelle

Appuyez sur HAUT ou BAS pour monter ou descendre les escaliers. Appuyez sur GAUCHE ou DROITE pour aller à gauche ou à droite. Devant une porte, appuyez sur HAUT pour entrer. Pour vous accroupir et éviter les projectiles adverses, appuyez tout simplement sur BAS.

Bouton B

Appuyez sur le bouton B pour donner un coup de fouet. En appuyant simultanément sur les boutons A et B vous pouvez sauter et donner un coup de fouet en même temps. Appuyez également sur le bouton B pour parler avec les villageois et marchands transylvaniens amicaux.



Bouton Select

Appuyez sur le bouton select pour observer une pause pendant le jeu.

Bouton A

Appuyez sur le bouton A pour sauter en l'air.

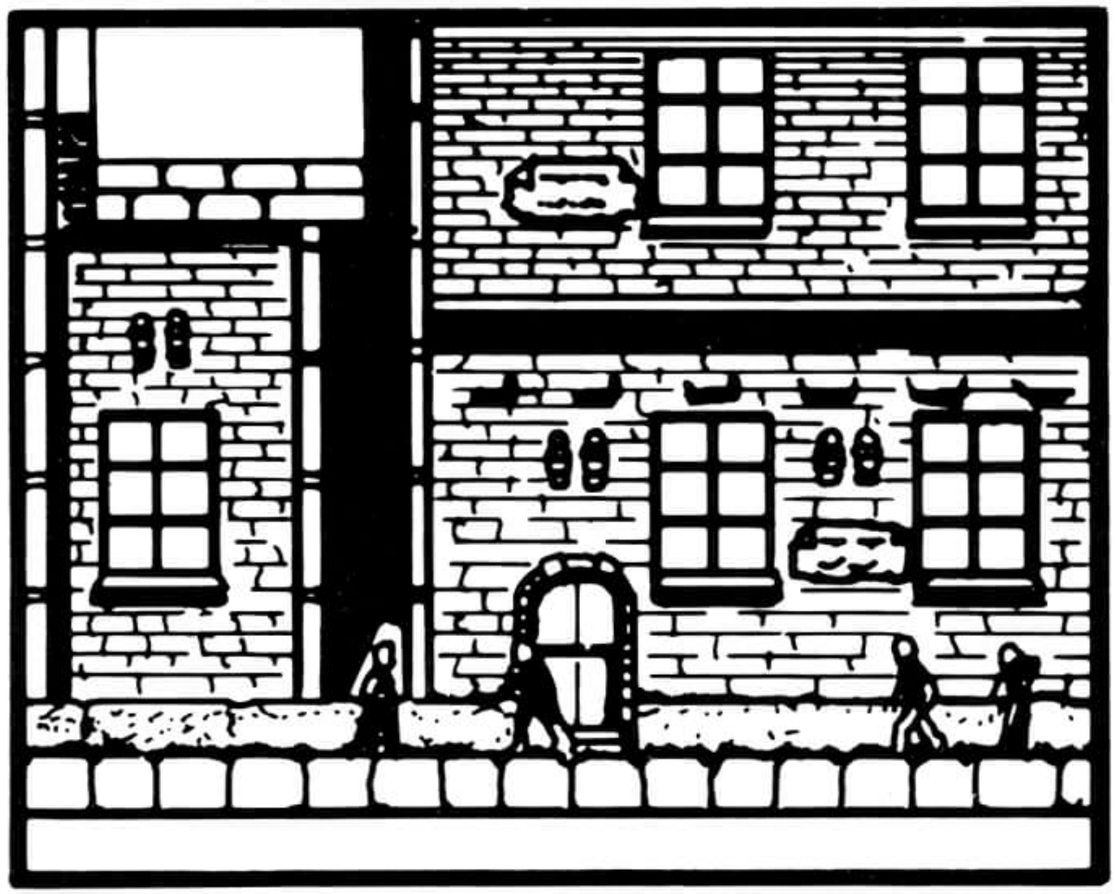
Bouton Start

Appuyez sur le bouton start pour commencer le jeu.Appuyez sur ce bouton en cours de jeu pour afficher un écran multiple qui vous permettra de choisir l'un des objets magiques ou l'une des armes que vous avez trouvés. Après avoir fait votre choix, appuyez á nouveau sur ce bouton pour revenir au jeu.

COMMENT UTILISER CERTAINES ARMES

Appuyez sur HAUT (manette multidirectionnelle) tout en appuyant sur le bouton B pour lancer l'Eau Sainte ou la Dague, enficher le Pieu de chêne, utiliser la Flamme, placer l'Ail dans les points stratégiques, etc.

JOUR ET NUIT



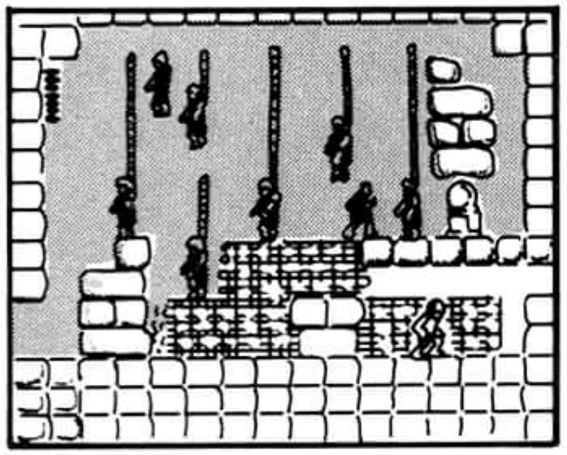
La Transylvanie à midi

Quand le soleil brille sur ce village d'Europe orientale, tout semble calme et tranquille. C'est le moment idéalpour trouver des indications et acheter des armes.

La Transylvanie à minuit

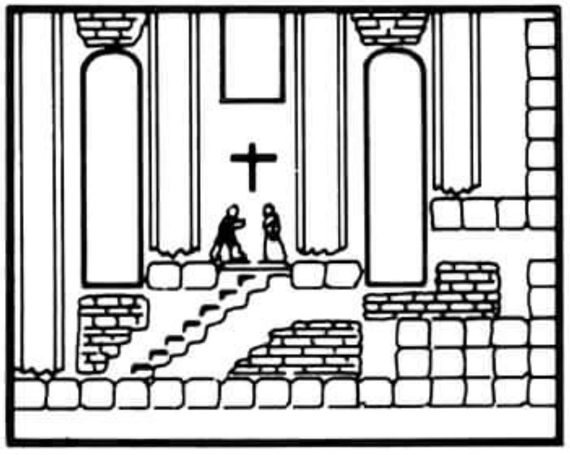
Quand le soleil disparaît derrière les montages transylvaniennes, les paisibles villageois courent se réfugier dans leurs demeures, tandis que des créatures de toutes formes, toutes dimensions et tous poils peuplent les ténèbres

LES SIX ETAPES HALLUCINANTES



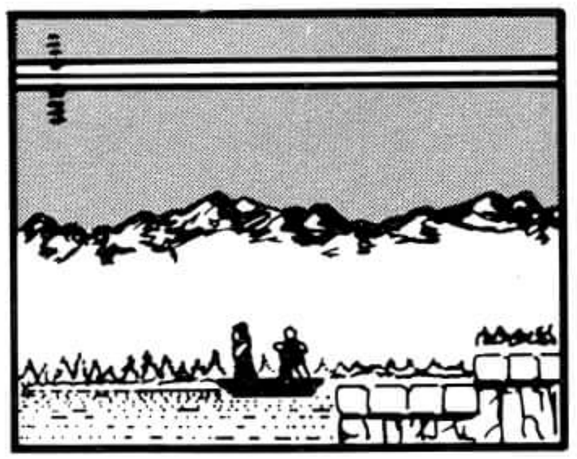
Les Palais

Il y a cinq palais situés au travers de la campagne de Transylvanie. Dans chacun se trouve un morceau puissamment gardé du corps du Comte.



L'Eglise

Vous entrez dans l'église par certaines portes dans le village. Dès votre arrivée, un saint homme vous redonnera vos forces et le courage de continuer

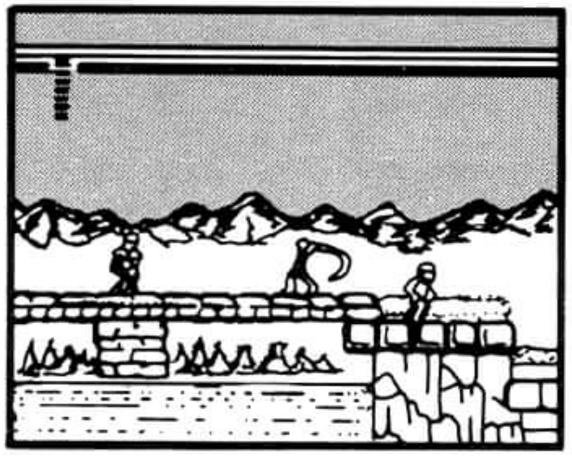


Le Nautonier

Le nautonier saura exactement où vous conduire en fonction des morceaux de corps en votre possession. Faites confiance à cet homme, il sait où il va.

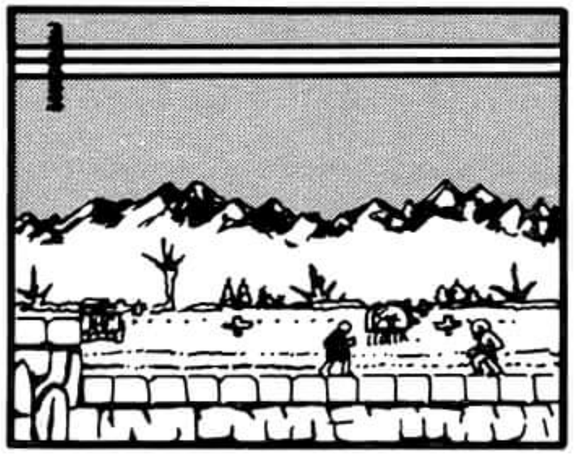
La Forêt de Primevil

Des créatures hostiles dévastent la campagne. Vous devez détruire ces êtres abjects pour augmenter votre expérience et vous procurer des coeurs (pouvoir d'achat).



Le pont sur la rivière de la Mort

Des créatures hostiles vous attendent aussi sur le pont, et passer sur l'autre rive sera plus terrifiant qu'un bouchon de grand départ en vacances.



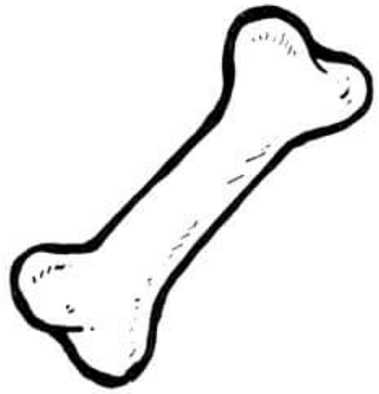
Le Cimetière

Mourrez-vous d'envie d'enter dans ce cimetière? S'il en est ainsi, trouvez le viell homme qui s'occupe des défunts.

MOREAUX MANQUANTS DU CORPS DE DRACULA

L'Ongle
L'Ongle est le symbole de la puissance du Mal

Le Globe oculaire
Quand il s'agit de semer l'epouvante, L'oeil est le champion.



L'Os de côte
L'os de côte transforme les héros en poules mouillées

L'Anneau
Cette bague est depuis des siècles dans la famille du Comte. Mais le Comte, lui aussi, est depuis des siècles dans la famille.

Le Coeur de Dracula
Attention! Ce coeur attaque.

ARMES ENCHANTEES

La Dague
La dague peut être lancée pour tuer des créatures ennemies éloignées.

Le Poignard en argent
Le poignard en argent peut être lancé plus loin que la Dague.

Le Poignard en or
C'est le poignard le plus puissant, et il possède un mystérieux pouvoir.

Le Pieu de chêne
Vous aurez besoin de ce pieu de chêne pour vous procurer le corps de Dracula dans les palais.

La Flamme
La flamme diminue le pouvoir maléfique des créatures.

Le Fouet de cuir
C'est l'arme avec laquelle vous commencez le jeu.

Le Fouet d'épines
Le fouet d'epines est plus solide que le fouet de cuir.

Le Fouet à maillons
Le fouet à maillons est plus solide que le fouet d'épines.

L'Etoile du matin
Ce fouet est plus long que le fouet à maillons.

Le Fouet de flemmes
Par Magie, l'Etoile du matin devient le Fouet de flammes, doté de pouvoirs mystérieux.

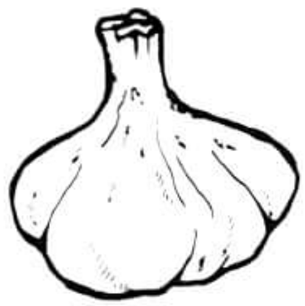
OBJETS MAGIQUES

La Croix
Vous devez posséder la croix pour sceller le destin de Dracula.

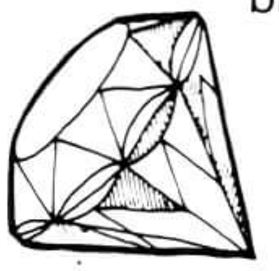
Boule de cristal blanche
Cette boule vous donne des pouvoirs magiques faibles.

Boule de cristal bleue
Cette boule vous donne des pouvoirs plus forts que ceux de la boule blanche

Boule de cristal rouge
Vous devez posséder la boule de cristal rouge avant d'entrer dans le château de Dracula.



Ail
Placez la gousse d'ail devant vos ennemis: elle les affaiblira considérablement.



Le Diamant
Lancez-le et voyez ce qui se passe.

Sac en soie
Si vous possédez le sac en soie vous pouvez transporter une plus grande provision d'herbes médicinales.

Coeurs
Des coeurs apparaissent quand vous détruisez une créature ennemie. Amassez-les car ils augmentent votre taux d'expérience et vous donnent un pouvoir d'achat supplémentaire.

Eau sainte
L'eau sainte désintègre les murs et les planchers où des armes et des objets sont cachés.

La branche de laurier
Le laurier aide à vous rendre invulnérable aux attaques ennemies. Vous pouvez acheter du laurier chez les marchands de la ville.

LES MEILLEURS COPAINS DE DRACULA

Chauve-Souris vampirique

Corbeau

L'araignée

Plante carnivore

Le Zombie

Vampira

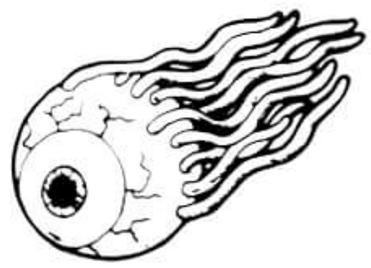
Slimey BarSinister

L'homme-poisson

Le lanceur de flammes

La créature aux deux têtes

Freddie



Globe fantomatique

Mud Man

Le loup

Os de dragon

La sangsue affreuse

Le crâne

Tête de méduse

La gargouille

La Faucheuse sinistre

La Momie

Le Loup-garou

Main de Zombie

Le squelette du pirate

PRENEZ SOIN DE VOTRE JEU

* Cette cartouche Konami est un appareil de précision comportant des circuits électroniques complexes. Evitez de lui donner des chocs intempestifs ou de la soumettre à des températures extrêmes. N'essayez jamais de l'ouvrir ou de la démonter.

* Ne touchez pas aux bornes et ne les mettez pas en contact avec de l'eau afin de ne pas endommager les circuits du jeu.

* Vérifiez toujours que votre console NES est HORS TENSION quand vous insérez ou que vous retirez le Game Pak.

* Ne mettez jamais vos doigts ou des objets métalliques dans l'extrémité du connecteur d'extension. Des défauts de fonctionnement ou des dégâts pourraient en résulter.

"Pour garder la qualité de l'image, Nintendo déconseille l'utilisation de téléviseurs à projection par transparence avec son système de jeu."

GEFELICITEERD !

Jij bent nu eigenaar van Konami's Simon's Quest, een van de toppers van Konami. Lees deze gebruiksaanwijzing goed door voor je begint met spelen.

INHOUD

INTRODUCTIE/
HOE SPEEL JE..... 28
MULTI SCHERM..... 29
HOE GEBRUIK JE DE
CONTROLLER.....30
NACHT EN DAG..... 31
ZES TERREURGEBIEDEN..... 32
DRACULA'S LICHAAMSDELEN..... 33
MAGISCHE WAPENS..... 34
MAGISCHE VOORWERPEN..... 35
DE VIJANDEN..... 36
ZO BEHANDEL JE HET SPEL..... 38

DE TERUGKEER VAN GRAAF DRACULA

Jij bent Simon Belmont, dapper, moedigste van de moedigen, een gerespecteerde krijger.

Je hebt alle lof verdiend, niet verslagen door de Vikingen in het spannende Castlevania. Helaas heb je tijdens het gevecht veel verwondingen opgelopen.

Op een dag verscheen een mooie vrouw. Met een zachte stem waarschuwde ze je dat je door Dracula was vervloekt. De enige manier om van de vloek en je verwondingen af te komen was het vinden van vijf lichaamsdelen van Graaf Dracula en ze te verbranden in het Kasteel. Het echte eind van de prins der duisternis.

Plotseling loste ze op in het niets. Terwijl je op haar af ging zei zij haar laatste woorden:

"Vrees niet, dappere Simon, als je je leven durft te wagen zul je alle nodige moed vinden en zo kunnen overwinnen".

HOE SPEEL JE

In dit 2-spelers spel moet je de vijf lichaamsdelen van Graaf Dracula zoeken. Ga hiervoor naar Dracula's Kasteel, waar je weer een gevecht op leven en dood moet strijden. Onthoud de woorden van de vrouw en zoek het heilige kruis voor je naar binnen gaat.

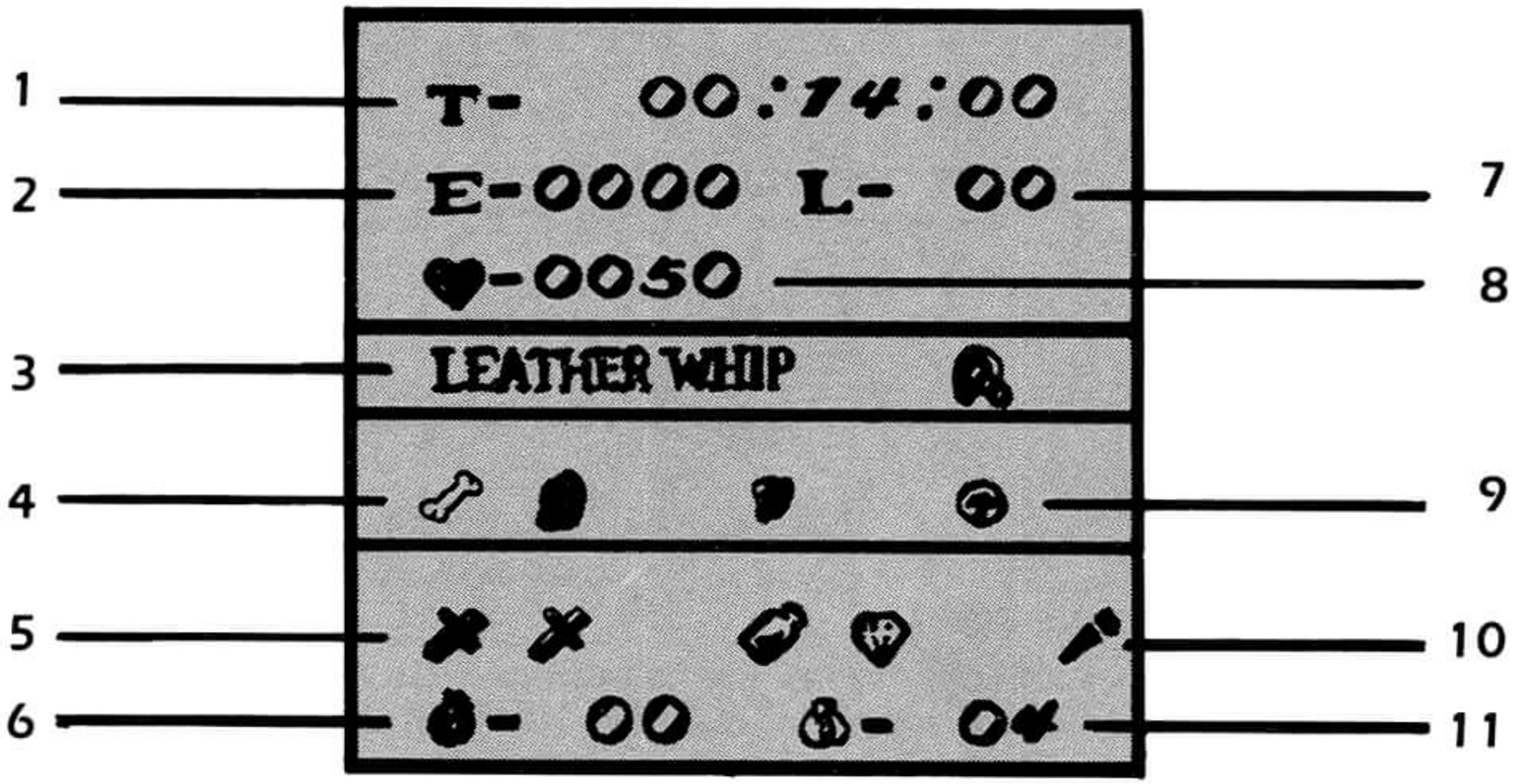
Het wordt niet makkelijk en de vijanden zijn zeer sterk. Gelukkig kun je onderweg veel leren en krijg je ervarings-punten, zodat je niet zo kwetsbaar bent.

Tijdens je tocht door Transylvania kun je veel geheimen ontdekken. Stop en praat met de dorpsbewoners.

Zij kunnen je misschien nuttige dingen vertellen. Sommige koopmannen verkopen je wapens en andere geven je magische voorwerpen. Je kunt dingen kopen met de harten die je van de vijand veroverd hebt.

Nog een waarschuwing van de vrouw: sommige dorpsbewoners zijn vals en geven je verkeerde informatie. Je komt het echter pas te weten als je het probeert.

DRUK OP DE START TOETS VOOR HET MULTI SCHERM



1. Tijd die je al gespeeld hebt.
2. Je ervaringspunten.
3. Type zweep.
4. Verzamelde lichaamsdelen van Dracula.
5. Wapens en magische voorwerpen.
6. Voorraad genezende kruiden.
7. Speler's niveau
8. Aantal harten. Let op! Ze verhogen je ervaringspunten en het aantal keren dat je een wapen of magisch voorwerp kunt gebruiken. Je kunt ze er ook mee kopen.
9. Wapens en voorwerpen die je zo kunt gebruiken (Bijvoorbeeld: De Zweep).
10. De houten pen
11. Voorraad knoflook

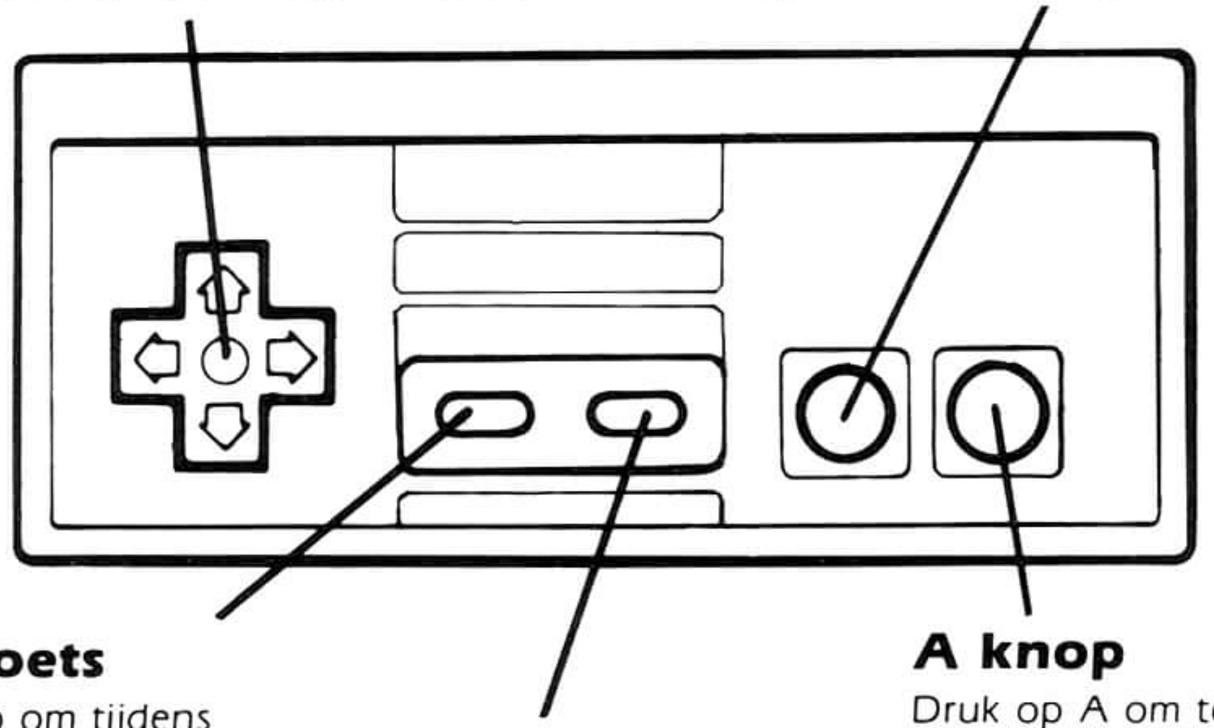
HOE GEBRUIK JE DE CONTROLLER

Vierpuntsdruktoets

Druk op Omhoog of Omlaag om trap te lopen. Links en Rechts om die kant op te lopen. Druk op Omhoog als je voor een deur staat om naar binnen te gaan. Druk op Omlaag om te bukken.

B knop

Hier sla je met de zweep. Als je tegelijk op A en B drukt, sla je in de lucht. Druk ook op B als je tegen een koopman of dorpeling wilt praten.



Select toets

Druk hierop om tijdens het spel te pauzeren.

Start toets

Druk op Start om het spel te beginnen. Druk hierop tijdens het spel om het Multi scherm te zien. Hierop kun je kiezen welk wapen of magisch voorwerp je wilt gebruiken. Druk nog een keer nadat je je keuze gemaakt hebt.

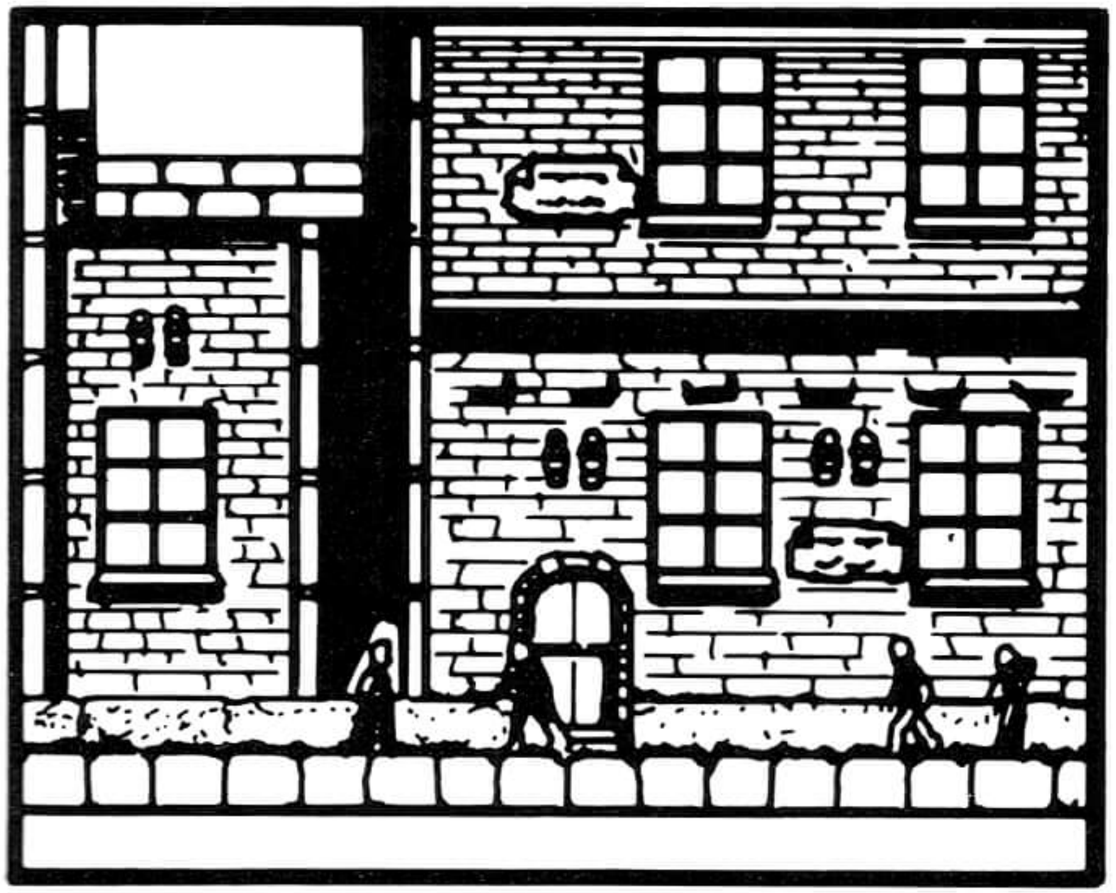
A knop

Druk op A om te springen.

HOE GEBRUIK JE BEPAALDE WAPENS

Druk tegelijk op Omhoog en op de B knop om het Heilige water te gooien, de Houten Pen te gebruiken, met de Vlamzweep te slaan, Knoflook te gooien, enz.

NACHT EN DAG



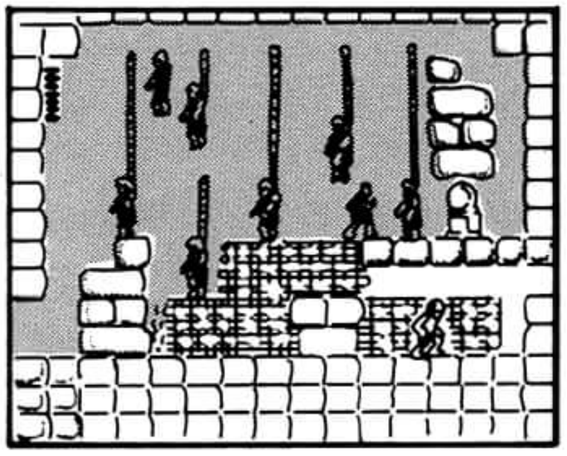
Transylvania tussen de middag

Als de zon schijnt over dit oost-europese land, lijkt alles vredig en kalm. Je kunt nu makkelijk geheimen zoeken en wapens kopen.

Transylvania midden in de nacht

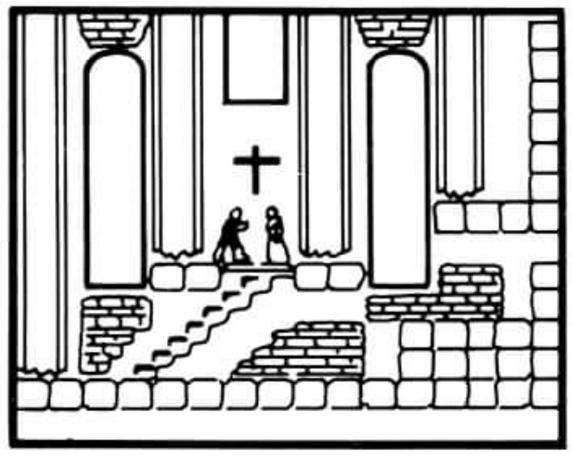
Als de zon ondergaat achter de Transylvanische bergen, zoeken alle dorpelingen een veilig onderkomen in hun huizen. Het dorp wordt nu beheerst door allerlei enge schepsels.

DE ZES TERREURGEBIEDEN



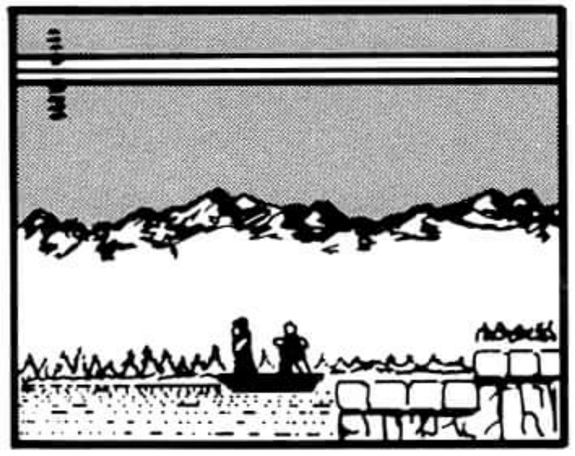
De Hoeves

Er zijn 5 hoeves in Transylvania. In elk ligt een zwaar bewaakt lichaamsdeel van Dracula.



De Kerk

Achter sommige deuren in het dorp zit een kerk. Als je erin gaat, krijg je van een heilige al je kracht en moed terug.

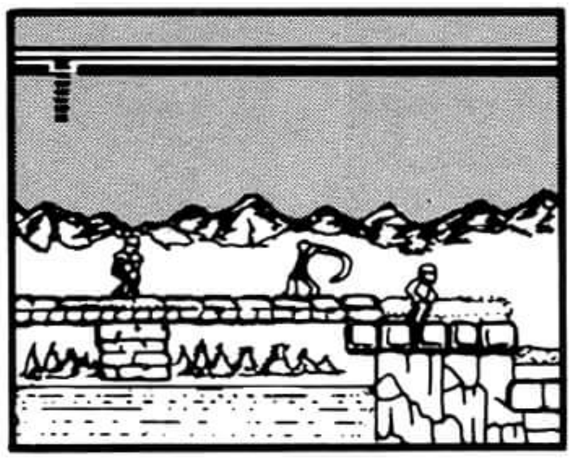


De Veerman

Hij weet precies waar je heen moet, als hij weet hoeveel lichaamsdelen je hebt... Vertrouw deze man, hij weet veel.

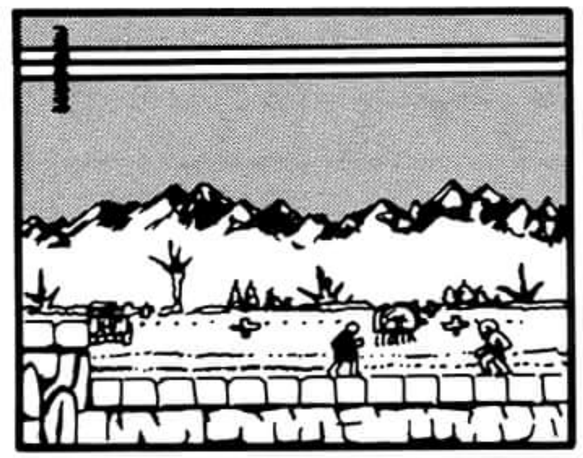
Het Grote Kwade Woud

Overal zijn vijanden. Versla ze allemaal om hartjes te winnen en ervaring te krijgen.



Brug over de Rivier des Doods

Ook op de brug staan vijanden. De brug oversteken is moeilijker dan in het spitsuur van Amsterdam een ijsje kopen.



Het Kerkhof

Ben je niet doodsbang? Als je dat wel bent moet je maar snel de oude man zoeken.

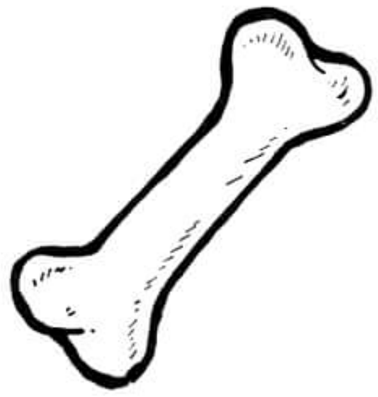
TEL DE ONTBREKENDE DELEN VAN DRACULA

De Nagel

De Nagel is het symbool van de kwade kracht.

Het Oog

Het meest afschuwelijke deel van allemaal.



Het Bot

Het Bot maakt van elke held een angsthaas.

De Ring

Is al honderden jaren familiebezit. De graaf leeft ook al honderden jaren.

Het Hart van Dracula

Pas op! Het hart valt je aan!.

MAGISCHE WAPENS

De Dolk
Je kunt de dolk gooien om een vijand te verslaan.

Het Zilveren Mes
Het Zilveren Mes kun je verder werpen dan de Dolk.

Het Gouden Mes
Is je sterkste mes en heeft een mysterieuze kracht.

De Houten Pen
Deze heb je nodig om Dracula's lichaam op te kunnen halen.

De Vlam
Deze betovert kwade krachten.

De Leren Zweep
Hiermee begin je het spel

De Doorn Zweep
Is iets sterker dan de Leren Zweep.

De Ketting Zweep
Is nog sterker dan de Doorn Zweep.

De Morgen Ster
De Morgen Ster is langer dan de Ketting Zweep.

De Vlam Zweep
Toverkrachten veranderen de Morgen Ster in de Vlam Zweep en geven hem extra kracht.

GRAAF DRACULA'S BESTE VRIENDEN

Vampier

Raaf

De Spin

Vlees etende Plant

De Zombie

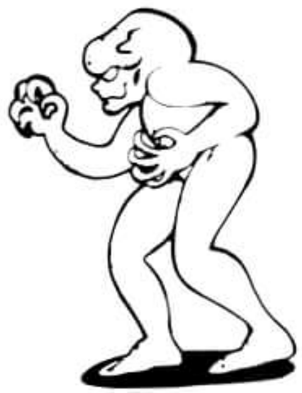
Vampira

Slijmbal

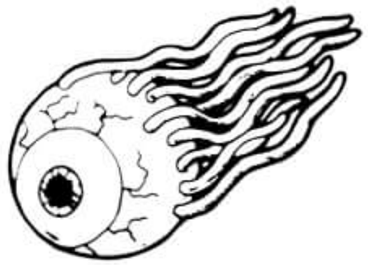
De Visman

De Vlammen Werper

Het tweehoofdig monster



Freddie



Spokende Oogbal

De Modder Man

De Wolf

Draak Benen

De Enge Slak

De Schedel

Medusa's Hoofd

The Garoyle

Magere Hein

De Mummie

De Wolf Man

De Zombie Hand

Het Piraten Skelet

BEHANDEL JE KONAMI SPEL VOORZICHTIG

* Deze Konami spelcassette is uiterst gevoelig. Stoot er niet tegen en stel hem niet bloot aan te hoge of te lage temperaturen. Probeer hem nooit open te maken.

* Kom niet aan de electrische contacten en houdt hem uit de buurt van water, anders beschadigt het spel.

* Zet je Controldeck altijd uit voordat je de spelcassette erin stopt of eruit haalt.

* Stop je vingers of metalen voorwepen nooit in het Controldeck, anders beschadig je de contacten.

"Nintendo raadt je aan om nooit een achtergrond-projectie televisie te gebruiken, omdat het beeld dan onscherp over kan komen."

English

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Français

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

1*93 R1A5
2!03!3Z9

Castlevania II

Simon's Quest™

Konami® is a trademark of Konami Industry Co., Ltd.
Simon's Quest™ is a trademark of Konami Industry Co., Ltd.
Nintendo® and Nintendo Entertainment System™
are trademarks of Nintendo.
© 1990 Konami

Printed in Japan
Imprime au Japon